KASPAROV SENSOR CHESS
MODE D'EMPLOI

Gary Kasparov,
Champion du Monde

Cher ami, joueur d'échecs,

Il y a environ quarante ans, lorsqu'on a inventé les ordinateurs, peu de gens réalisèrent que c'était la plus grande invention de l'époque. De nos jours, les ordinateurs tiennent une place importante dans notre vie quotidienne et presque tous les foyers en sont pourvus.

Saitek (précédemment Scisys) m'a demandé d'écrire ces quelques lignes pour vous souhaiter la bienvenue dans le monde des ordinateurs d'échecs. Etant personnellement associé à cette firme depuis 1983, je peux parler des produits Saitek en connaissance de cause.

Récemment encore, on considérait les ordinateurs d'échecs comme de simple jouets, incapables d'opposer une résistance sérieuse à un joueur confirmé. Ce n'est plus le cas aujourd'hui, du fait des rapides progrès en matière de technologie et de performance des programmes. Les ordinateurs font désormais partie intégrante du monde des échecs; non seulement ils permettent aux joueurs novices de se familiariser avec le jeu le plus merveilleux du monde, mais encore, ils les encouragent à participer à des tournois où ils affronteront d'autres joueurs. Les ordinateurs d'échecs vous apprendront les règles de base de ce jeu et continueront à vous passionner même quand vous serez devenu un joueur de club confirmé.

Saitek est un des pionniers de ce développement et nous lui devons une part importante des innovations techniques les plus marquantes. C'est la seule société, fabriquant des ordinateurs d'échecs, dirigée par une équipe suisse et j'espère avoir de longues et fructueuses relations avec Saitek, et avec vous qui avez choisi un de leurs ordinateurs.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir et de satisfaction avec votre ordinateur d'échecs Kasparov et, qui sait, nous nous rencontrerons peut-être un jour prochain lors d'un affrontement autour d'un échiquier !

Bonne chance !

Kasparov

Garry Kasparov

DEMARRAGE RAPIDE

Voici une procédure de démarrage rapide qui a été conçue spécialement pour ceux qui aimeraient jouer une partie immédiatement, sans avoir tout d'abord à lire le manuel en entier.

1. Introduisez 4 piles "AA" (Type AM3/R6) dans l'ordinateur, suivant le schéma, en vous assurant de bien respecter la polarité.

2. Pour allumer l'ordinateur, faites coulisser l'interrupteur **GO/STOP** (Marche/Arrêt) sur **GO**. Si l'ordinateur ne répond pas, appuyez sur la touche **ACL**, ainsi qu'expliqué Paragraphe 1.1.

3. Disposez les pièces du jeu d'échecs dans leur position de départ, les Blancs étant de votre côté.

4. Appuyez sur **NEW GAME** (Nouvelle Partie).

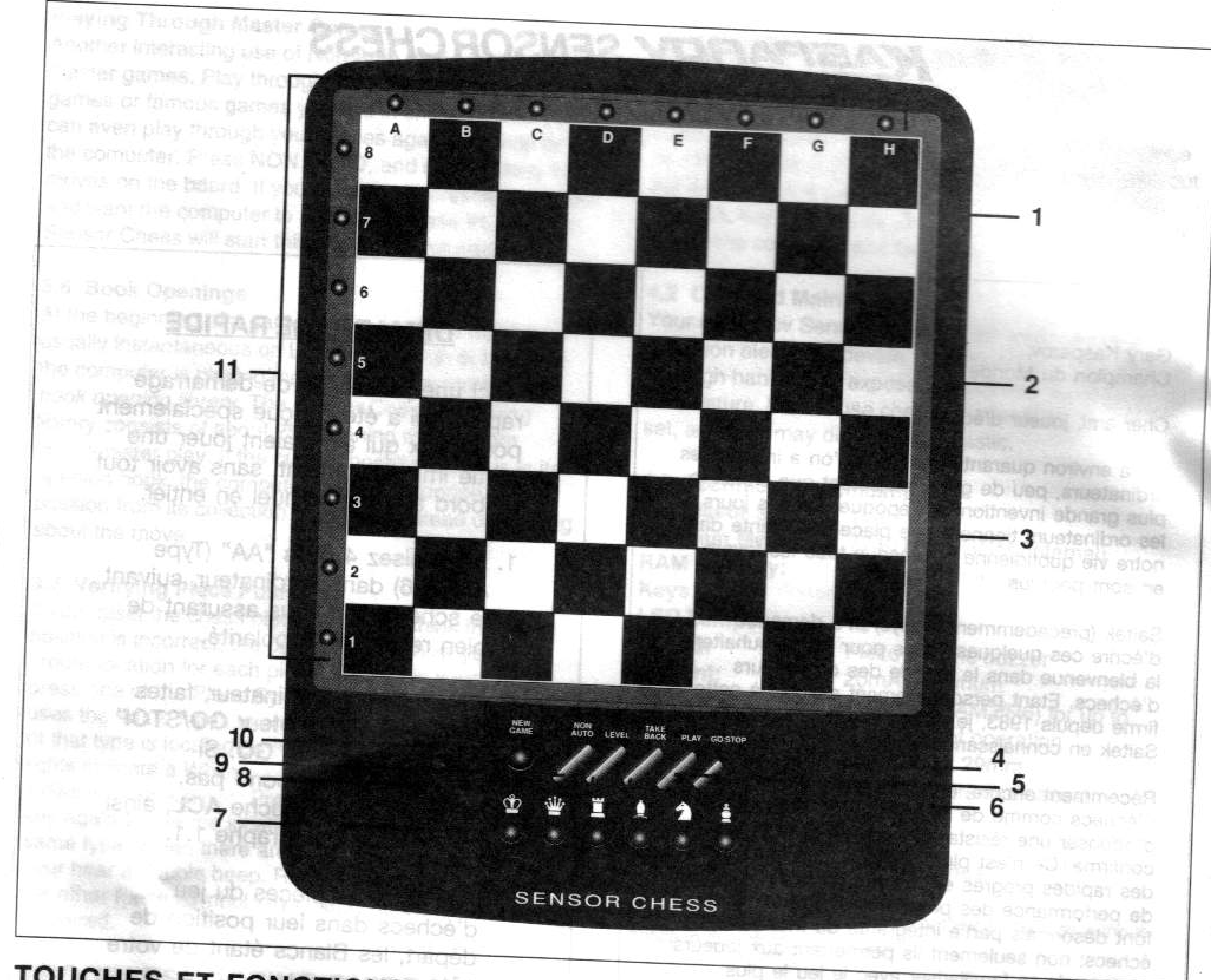
5. Pour enregistrer vos coups, enfoncez une pièce sur sa case, effectuez votre déplacement, et enfoncez cette pièce à nouveau.

6. Les coups de l'ordinateur : les voyants de l'échiquier indiquent les rangées et colonnes des pièces à déplacer.

7. Jouez votre coup suivant ainsi qu'il est décrit ci-dessus et appréciez votre première partie !

8. Pour éteindre l'ordinateur, faites coulisser l'interrupteur **GO/STOP** sur **STOP**.

FRANCAIS



TOUCHES ET FONCTIONS

1 COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES PIECES
Situé au dos de l'appareil; faites coulisser en arrière le couvercle qui s'ouvre sur un compartiment très pratique pour le rangement des pièces.

2 LA TOUCHE ACL
Située au dos de l'appareil; permet d'éliminer toute décharge électrostatique pouvant subvenir après l'insertion de nouvelles piles.

3 LE COMPARTIMENT DES PILES
Situé au dos de l'appareil; faites coulisser le couvercle en arrière pour découvrir le compartiment des piles. Utilisez 4 piles alcalines "AA" (Type AM3/R6)

4 L'INTERRUPTEUR GO/STOP
Faites-le coulisser pour allumer ou éteindre l'ordinateur. Lorsqu'on l'éteint, l'ordinateur garde la position en cours en mémoire; on peut donc reprendre la partie en basculant simplement l'interrupteur sur GO.

5 LA TOUCHE PLAY (Jeu)
Permet de changer de côté avec l'ordinateur; permet de forcer l'ordinateur à jouer lorsqu'il est en phase de réflexion.

6 LA TOUCHE TAKE BACK (Retour Arrière)
Appuyez dessus pour revenir en arrière d'un demi-coup (un coup pour l'un ou l'autre camp). Peut revenir en arrière un maximum de 6 demi-coups.

7 LES TOUCHES DE SYMBOLE DES PIECES
Permettent de contrôler les positions sur l'échiquier. Permettent également la promotion des pièces et son contrôle.

8 LA TOUCHE LEVEL (Niveau)
Permet de choisir le niveau de jeu que vous désirez.

9 LA TOUCHE NON AUTO
Pour passer du Mode Auto (où vous jouez contre l'ordinateur) au Mode Non Auto (où vous jouez contre une autre personne).

10 LA TOUCHE NEW GAME (Nouvelle Partie)
Permet de remettre à zéro et commencer une nouvelle partie.

11 LES VOYANTS DE L'ECHIQUIER
Permettent d'indiquer les coups, retours arrière, ainsi que les echec, nul ou mat. Permettent également de contrôler les positions et d'afficher le niveau de jeu.

INTRODUCTION

Nous vous félicitons d'avoir fait l'acquisition de votre nouveau Kasparov Sensor Chess. Ce merveilleux échiquier électronique de salon vous permet tout à la fois de mener des parties d'échecs passionnantes tout en étant facilement transportable. Il est également particulièrement facile à faire fonctionner, enregistrant tous les coups automatiquement sur son échiquier sensitif intégré. Conçu pour les débutants et les joueurs moyens, le Sensor Chess a 32 combinaisons de jeu différentes, dont 7 niveaux de divertissement uniques, dans lesquels l'ordinateur commet des fautes tout à fait dignes d'un être humain. En jouant à ces niveaux, vous en apprendrez plus sur les échecs et même les débutants auront l'occasion de remporter des parties sur l'ordinateur ! En plus de 6 Niveaux de jeu classiques, l'ordinateur vous offre également un niveau de Puzzle, un niveau Infini et un niveau de Recherche de Mat conçu tout particulièrement pour résoudre les problèmes de mat. Vous pouvez revenir en arrière de 3 coups complets, et même jouer contre une autre personne sous l'arbitrage de votre Sensor Chess ! En outre, en basculant sur **STOP**, vous pourrez sauvegarder votre partie en cours et la reprendre ainsi à tout moment en repassant sur **GO** !

Avec votre Kasparov Sensor Chess, vous venez d'acquérir un sensationnel adversaire aux échecs – cet ordinateur d'échecs vous assurera un très grand nombre de parties passionnantes et distrayantes dans les années à venir !

Comment utiliser ce manuel

Nous vous recommandons de lire tout d'abord le Paragraphe 1, car, avant de découvrir ses autres caractéristiques, il est important que vous appreniez le fonctionnement de base de votre ordinateur.

Les règles du jeu d'échecs

Le Sensor Chess connaît toutes les règles du jeu d'échecs, y compris les Roque, Prise En Passant et Pat. Il se peut quelquefois que l'ordinateur semble jouer de façon bizarre alors qu'il ne fait qu'appliquer les règles du jeu d'échecs. Si vous ne connaissez pas bien le jeu, reportez-vous à la fin du manuel où se trouve un résumé des Règles du Jeu d'Echecs. Vous pourrez trouver toute information supplémentaire dans la bibliothèque la plus proche de chez vous, qui possède sans aucun doute plusieurs ouvrages sur ce sujet.

1. POUR COMMENCER

1.1 Installation des piles

Le Kasparov Sensor Chess fonctionne avec 4 piles "AA" (type AM3/R6). Des piles alcalines vous procureront une plus longue durée de jeu (jusqu'à 350 heures). Faites coulisser l'interrupteur **GO/STOP** sur **STOP** pour éteindre l'ordinateur. Introduisez les piles avec soin (voir schéma en début de manuel). Allumez l'appareil en faisant basculer l'interrupteur **GO/STOP** sur **GO**. L'ordinateur effectue alors un contrôle interne, passant en revue tous les voyants de l'échiquier, puis un bip sonore signale que l'appareil est prêt à jouer. Si l'ordinateur ne répond pas – une décharge électrostatique peut quelquefois le bloquer – utilisez un trombone ou tout autre objet pointu pour enfoncer la touche **ACL**, située au dos de l'appareil, et la maintenir une seconde dans cette position. Cela remet l'ordinateur à zéro.

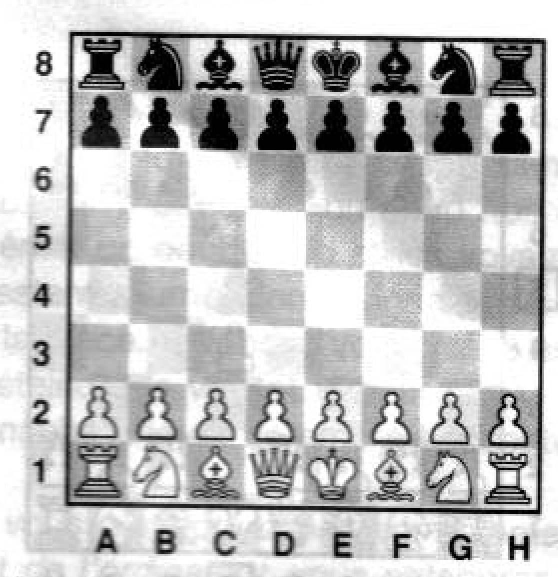
1.2 Les Pièces du jeu d'échecs

Pour ceux d'entre vous qui sont débutants ou novices à ce jeu, le tableau des Pièces du Jeu d'Echecs, situé en début de manuel, identifie toutes les pièces ainsi que leur symbole.

1.3 Comment jouer vos coups

Une fois que vous avez installé les piles, vous êtes prêt à affronter l'ordinateur pour votre première partie.

1. Allumez l'ordinateur.
2. Appuyez sur **NEW GAME** (Nouvelle Partie), et disposez les pièces du jeu d'échecs dans leur position de départ, les Blancs étant de votre côté (voir schéma).



Disposition initiale des pièces sur l'échiquier en début de partie

3. Pour jouer un coup, appuyez légèrement sur la pièce que vous souhaitez déplacer, jusqu'à ce que vous entendiez un bip. L'échiquier sensitif de l'ordinateur enregistre votre coup et les voyants indiquant la position de cette pièce s'éclairent.
4. Prenez la pièce et appuyez-la légèrement sur la case désirée. Un second bip est émis et le voyant 8 commence à clignoter, indiquant que l'ordinateur est en train de réfléchir à son coup pour les Noirs.

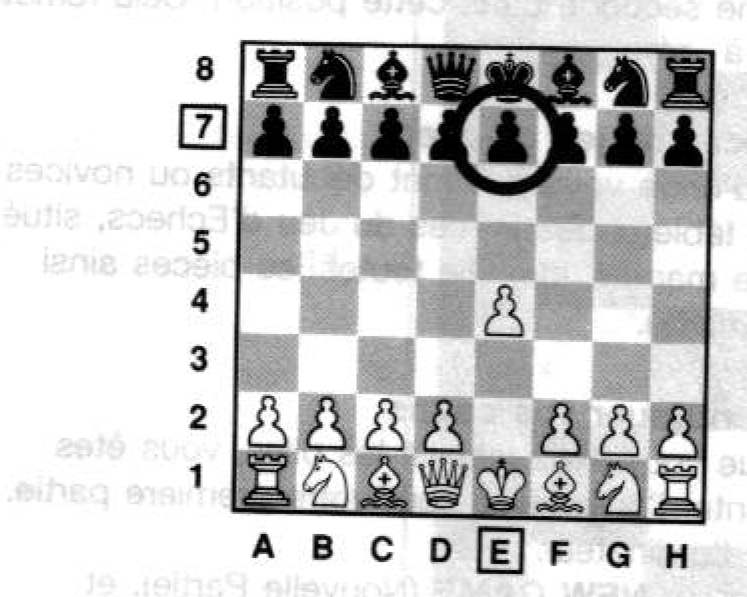
A noter : En début de partie, la réponse de l'ordinateur est généralement instantanée des Niveaux 1 à 6, car il joue souvent des coups qui sont emmagasinés dans sa bibliothèque d'ouvertures (reportez-vous au Paragraphe 3.6, pour tout détail supplémentaire).

1.4 Les coups de l'ordinateur

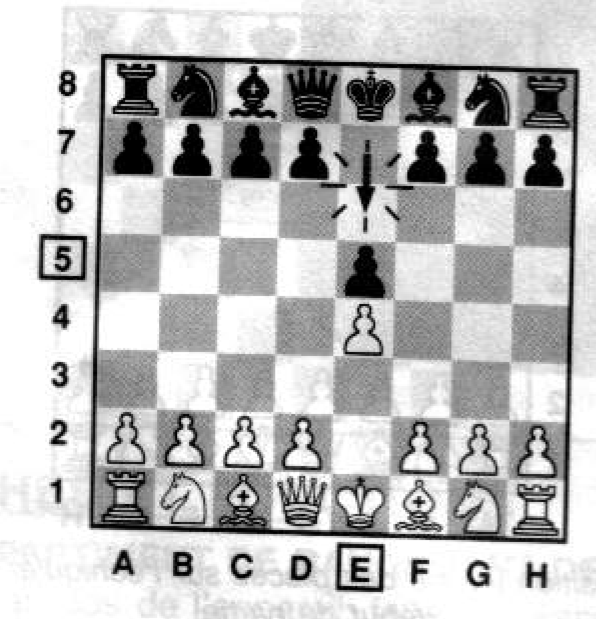
Lorsque l'ordinateur joue, il émet un bip et allume deux voyants sur le côté de l'échiquier, indiquant les rangée horizontale et colonne verticale de la pièce

FRANCAIS

qu'il veut déplacer. Appuyez sur cette pièce jusqu'à ce que vous entendiez un bip sonore. L'ordinateur utilise alors ses voyants pour vous indiquer où la pièce devrait aller. Déplacez la pièce sur la case indiquée et enfoncez-la pour enregistrer le coup de l'ordinateur.



Dans ce cas, l'ordinateur veut déplacer son pion situé en E7 Tout d'abord, appuyez sur le pion en E7



Les voyants de l'ordinateur indiquent maintenant que le pion devrait se déplacer en E5. Enfoncez le pion en E5 pour enregistrer le coup de l'ordinateur.

1.5 Indication quant au côté qui doit jouer

Quand l'ordinateur joue pour les Noirs, il fait clignoter le voyant **8** pendant sa phase de réflexion. Après qu'il ait joué, le voyant **1** s'allume de façon constante pour indiquer aux Blancs que c'est à eux de jouer. De la même façon, si l'ordinateur joue pour les Blancs, le voyant **1** clignote pendant qu'il joue, et le voyant **8** s'allume de façon continue après qu'il ait joué pour indiquer aux Noirs que c'est leur tour de jouer. D'un coup d'oeil, vous pouvez donc toujours dire si l'ordinateur est ou non en phase de réflexion, et qui doit alors jouer.

*A noter : Lorsque vous jouez pour les Noirs à partir du bas de l'échiquier, comme il est décrit au Paragraphe 3.3, les voyants indicateurs des couleurs sont également inversés (c'est-à-dire que le voyant **1** fait référence aux Noirs et le voyant **8** aux Blancs).*

1.6 Prise et Coups Spéciaux

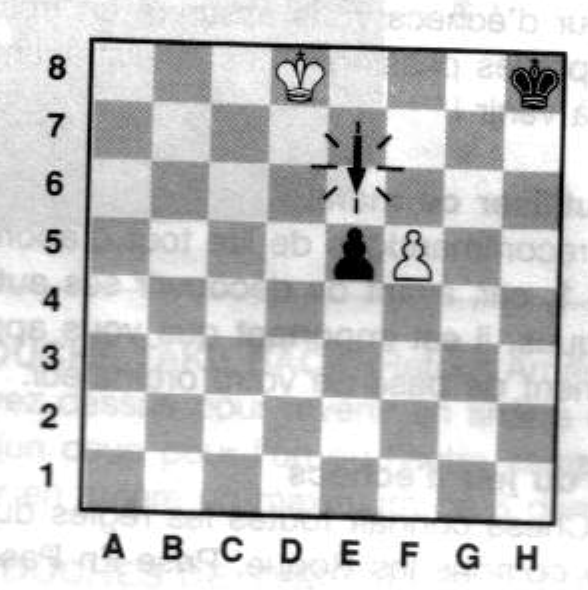
Pour capturer une pièce, appuyez simplement sur la pièce que vous désirez déplacer, ôtez la pièce capturée de l'échiquier et enfoncez votre pièce sur la case de la pièce capturée.

La Prise En Passant

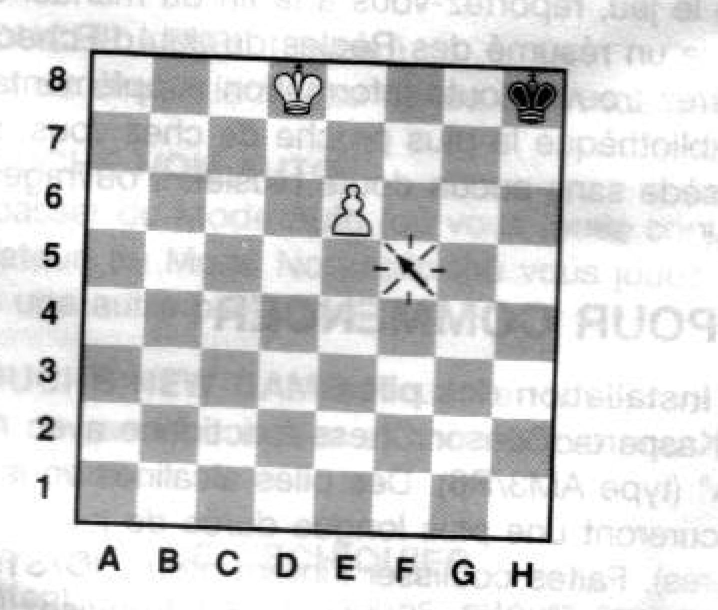
De nombreux débutants ne connaissent pas très bien cette règle, qui a été introduite au quinzième siècle. La Prise en passant est possible lorsqu'un pion avance de deux cases au premier coup. Si un pion ennemi traverse une case attaquée par ce pion, le pion ennemi peut agir comme si le pion avançant ne s'était déplacé que d'une case et le capturer "en passant". Ceci ne peut être réalisé qu'au coup suivant.

Lors d'une prise en passant, l'ordinateur utilise les voyants de l'échiquier afin de vous rappeler d'ôter le pion capturé. Appuyez sur le pion capturé avant de l'enlever de l'échiquier.

A noter : Si vous revenez en arrière sur une prise en passant, l'ordinateur vous guidera tout au long du retour arrière du coup lui-même, mais il vous laissera le soin de remettre le pion capturé sur sa case d'origine.



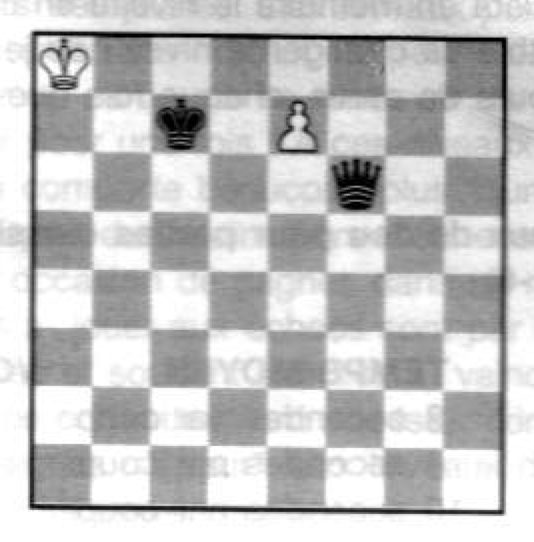
Dans la position ci-dessus, les Noirs essaient d'éviter la prise de leur pion, en l'avançant de deux cases, de E7 en E5.



Les Blancs peuvent capturer le pion en passant, en déplaçant leur pion de F5 en E6. Souvenez-vous bien d'ôter le pion capturé de l'échiquier.

Le Roque
Après que le Roi ait été déplacé, l'ordinateur reconnaît automatiquement les manoeuvres de Roque. Après que vous ayez enfoncé votre Roi Chessen ses cases de départ et d'arrivée, votre Sensor Chess utilise les voyants de l'échiquier pour vous rappeler de bien déplacer la Tour. Appuyez sur les cases de départ et d'arrivée de la Tour pour enregistrer le Roque.

A noter : Si vous revenez en arrière sur un Roque, l'ordinateur vous indique seulement le retour arrière sur le déplacement du Roi et vous laisse le soin de remettre la Tour sur sa case d'origine.

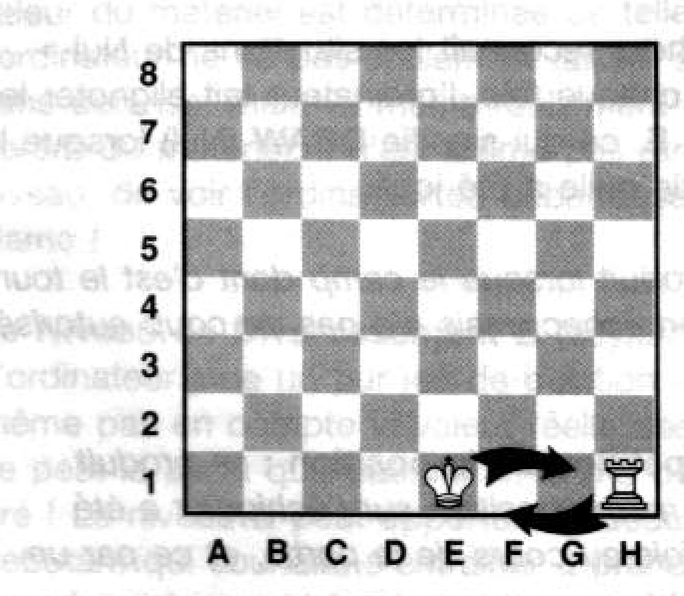


Roquer sur l'aile du Roi (faire le petit roque): Déplacez votre Roi en l'enfonçant en E1 puis G1. L'ordinateur vous rappelera alors de déplacer la Tour de H1 en F1 pour enregistrer le Roque.

La Promotion du Pion
Pour-promouvoir un pion, enfoncez votre pion sur sa case de départ, comme à l'accoutumée. Pour le promouvoir en Dame, appuyez simplement sur la case d'arrivée, et l'ordinateur transformera automatiquement votre pion en Dame. Si vous souhaitez effectuer une sous-promotion (en Tour, Fou ou Cavalier), enfoncez tout d'abord votre pion sur sa case de départ. Puis, *avant même d'appuyer sur sa case d'arrivée*, appuyez sur la Touche Symbole de Pièce pour signaler votre choix à l'ordinateur. Déplacez alors votre pièce sur la 8ème rangée.

L'ordinateur peut lui aussi effectuer promotions et sous-promotions. Quand il effectue une promotion en Dame, il joue comme à l'accoutumée. Mais, lorsqu'il réalise une sous-promotion, il fait clignoter les voyants de sa case d'arrivée après que vous ayez déplacé sa pièce sur cette case. Utilisez la touche de Symbole des Pièces afin de découvrir quelle pièce il a choisi pour sa sous-promotion.

Afin d'avoir une idée quant au pourquoi une sous-promotion peut parfois être justifiée, observez la position suivante :



Promouvoir leur pion en Dame serait fatal pour les Blancs. Les Noirs pourraient alors immédiatement faire mat en déplaçant leur Dame en A6. Au lieu de quoi les Blancs doivent promouvoir leur pion en Cavalier, qui pourra alors attaquer à la fois le Roi et la Dame des Noirs (ou "Fourchette du Cavalier").

1.7 Les coups non-autorisés
Votre Kasparov Sensor Chess n'accepte jamais de coups illégaux. Si vous tentez un coup non autorisé, l'ordinateur émet un double bip et les voyants de l'échiquier restent allumés, pour signaler de quelle case venait la pièce. Enfoncez votre pièce sur cette case afin d'éteindre le voyant témoin du coup illégal. Continuez ensuite à jouer comme à l'accoutumée.

A noter : Si vous n'effectuez pas correctement le déplacement de l'ordinateur, vous entendrez également un bip d'erreur. Cela signifie que vous essayez de déplacer la mauvaise pièce, ou bien que vous déplacez une pièce de l'ordinateur vers la mauvaise case. Contrôlez les voyants de l'échiquier et déplacez la pièce correctement.

1.8 Revenir en arrière sur un coup
Le Kasparov Sensor Chess vous permet de revenir en arrière jusqu'à 6 demi-coups dans n'importe quelle position (un demi-coup représente un déplacement pour l'un ou l'autre camp). Vous pouvez donc revenir en arrière de 3 coups pour chaque camp.

Pour revenir en arrière d'un coup, appuyez sur **TAKE BACK** quand c'est à votre tour. L'ordinateur éclaire les coordonnées de la case d'arrivée du dernier coup. Enfoncez la pièce indiquée, et l'ordinateur vous montrera d'où provient cette pièce. Enfoncez cette même pièce sur cette dernière case pour enregistrer le retour en arrière. Jouez alors un autre coup ou appuyez sur la touche **PLAY** pour indiquer à l'ordinateur de jouer.

1.9 Echec, Mat, et Nul

Quand un Roi est en échec, l'ordinateur émet un double bip et fait clignoter les voyants **A** et **B**, ce qui signifie **CHECK** (Echec). Quand une partie s'achève par un mat, l'ordinateur fait clignoter les voyants **G** et **H**, ce qui signifie **MATE** (Echec et Mat).

Le Sensor Chess reconnaît les situations de Nul suivantes. A chaque fois, l'ordinateur fait clignoter les voyants **D** et **E**, ce qui signifie **DRAW** (Nul) lorsque le coup de partie nulle a été joué.

- **Pat :** *se produit lorsque le camp dont c'est le tour n'est pas en échec, mais n'a pas de coup autorisé à jouer.*

- **Nul par répétition de la position :** *se produit lorsqu'une même position sur l'échiquier a été atteinte 3 fois au cours de la partie, et ce par un même joueur.*
  A noter : le Sensor Chess ne reconnaîtra le Nul par répétition de la position que si les trois coups ont été joués à la suite.

1.10 Pour commencer une nouvelle partie

En appuyant sur **NEW GAME**, vous pouvez commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment. Le bip émis en début de nouvelle partie signifie que l'ordinateur est prêt. Il utilisera le niveau de jeu en cours. Le voyant **1** est allumé, indiquant que c'est aux Blancs de jouer.

IMPORTANT: *Le fait d'appuyer sur* ***NEW GAME*** *efface la partie en cours, faites donc bien attention de ne pas appuyer sur cette touche par erreur !*

1.11 Mise en mémoire de la partie

Vous pouvez interrompre une partie à tout moment en faisant coulisser l'interrupteur **GO/STOP** sur la position **STOP**. La partie est interrompue, l'ordinateur va alors garder en mémoire la position en cours, et ce jusqu'à deux années si vous utilisez un jeu de piles alcalines neuves. Dès que vous le réallumerez, l'ordinateur sera prêt à reprendre la partie.

Afin de conserver la puissance de vos piles, mieux vaudrait éteindre votre appareil chaque fois que vous interrompez la partie pour plus de quelques minutes.

A noter : Si vous éteignez pendant que l'ordinateur est en phase de réflexion, le Sensor Chess continuera sa réflexion lorsque vous le rallumerez.

2. LES NIVEAUX DE JEU

Le Kasparov Sensor Chess possède 16 niveaux de dextérité. Ils comprennent les niveaux de jeu classiques, un niveau infini, un niveau permettant de résoudre les problèmes de mat, plusieurs niveaux de divertissement (à handicaps) pour les débutants, et un niveau spécial puzzle. Lorsque vous sélectionnez votre niveau, gardez bien à l'esprit que plus l'ordinateur a de temps pour réfléchir à son coup, plus il devient fort et mieux il joue – exactement comme un joueur humain !

2.1 Mettre en place un niveau de jeu

Appuyez sur **LEVEL** (Niveau), l'ordinateur va alors émettre un bip et faire clignoter le voyant correspondant au niveau en cours. Si vous êtes sur le **Niveau 6**, par exemple, le voyant **6** va rester allumé aussi longtemps que vous maintiendrez la touche **LEVEL** enfoncée.

En appuyant sur **LEVEL** de façon répétée, vous pourrez passer en revue les 16 niveaux de jeu. Lorsque vous commencez la partie, l'ordinateur est positionné sur le dernier niveau affiché.

Si vous éteignez l'ordinateur au beau milieu d'une partie, ou si vous appuyez sur **NEW GAME**, le Sensor Chess conservera en mémoire le niveau en cours. Il vous est possible de changer le niveau de jeu à tout moment en cours de partie, chaque fois que c'est votre tour.

2.2 Les Niveaux de Jeu pour parties classiques (*Voyants* **1-6**)

NIVEAU	TEMPS MOYEN	VOYANT
Niveau 1	2 secondes par coup	**1**
Niveau 2	4 secondes par coup	**2**
Niveau 3	10 secondes par coup	**3**
Niveau 4	20 secondes par coup	**4**
Niveau 5	90 secondes par coup	**5**
Niveau 6	140 secondes par coup	**6**

Ces temps de réponse représentent des temps moyens calculés à partir d'un grand nombre de coups. Lors des ouvertures et des finales, l'ordinateur aura tendance à jouer plus rapidement, mais il se peut qu'au cours d'une partie complexe, un coup lui demande bien plus de temps.

2.3 Le Niveau Infini (*Voyant* **7**) **:** Appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce que le voyant 7 clignote brièvement puis appuyez sur **PLAY** et l'ordinateur commencera alors à réfléchir. Le Sensor Chess peut continuer à réfléchir indéfiniment, jusqu'à ce que vous l'interrompiez en appuyant sur **PLAY**. Il joue alors le coup qu'il considère le meilleur à ce moment-là. Vous pouvez utiliser ce niveau pour demander à l'ordinateur d'analyser des positions très complexes pendant des heures, voire même des jours.

A noter : Au niveau Infini, l'ordinateur peut de lui-même proposer un coup s'il n'a plus suffisament de mémoire disponible. Le cas se produira notamment après plusieurs heures ou plusieurs jours, mais cela peut arriver beaucoup plus tôt lorsque la position sur l'échiquier est très simple.

2.4 Le Niveau de recherche de Mat (*Voyant* **8**) : Si vous vous trouvez dans une position où vous soupçonnez qu'il y a un mat et que vous souhaitez que l'ordinateur le découvre, appuyez sur **LEVEL** jusqu'à ce que le voyant **8** clignote. A ce niveau, l'ordinateur recherche un mat forcé et ne joue que s'il voit un mat. Il peut résoudre jusqu'à un problème de mat sur 4. Si l'ordinateur ne peut pas trouver de mat en 1, 2, 3 ou 4 coups, il émet un bip et s'arrête. Pour continuer la partie, vous devez alors passer à un autre niveau.

A noter : Pour interrompre l'ordinateur à ce niveau, appuyez sur **PLAY**. *L'ordinateur émettra alors un bip d'erreur, indiquant que sa recherche a été interrompue avant qu'il ait pu trouver un mat.*

2.5 Les Niveaux de divertissement (*Voyants* **A-G**) : Le Sensor Chess a 7 "Niveaux de Divertissement" uniques – conçus spécialement pour les débutants et les joueurs très jeunes. Ces niveaux permettent à ceux qui, en temps normal, ne pourraient jamais remporter de partie, de se retrouver du côté du vainqueur pour une fois ! A ces niveaux-là , le Sensor Chess se comporte beaucoup plus "humainement" que la plupart des ordinateurs d'échecs – il donne à tous une occasion de gagner, dans un monde où les machines à jouer aux échecs sont par définition implacables et souvent difficiles à vaincre. Bien que selon l'idée communément admise, "l'ordinateur ne commet jamais d'erreur", aux Niveaux de Divertissement, cela lui arrive vraiment !

Les niveaux comprennent divers handicaps, reconstituant chacun différents types d'erreurs courantes, commises par les débutants. Les ouvrages sur les échecs apportent souvent des suggestions concernant les règles de base – conseillant de ne pas sacrifier de matériel, de ne pas sortir sa Dame trop tôt, ou encore comment déployer ses pièces avant de lancer une attaque. Les joueurs voient pourtant leurs adversaires enfreindre ces règles et s'en tirer très bien ! Aux Niveaux de Divertissement ces erreurs courantes sont "punies" – permettant ainsi au débutant de renforcer son jeu contre l'adversaire humain qu'il peut avoir à affronter.

Les Niveaux de Divertissement peuvent être un outil d'entraînement très utile même après qu'un joueur les possède tous parfaitement. Une partie peut, par exemple, commencer à un Niveau de Divertissement et, dès que l'ordinateur fait un déplacement erroné, le joueur peut basculer sur un niveau de jeu classique et essayer de convertir son avantage en victoire, tout en rencontrant, à ce nouveau niveau, une opposition acharnée.

Le Niveau de Divertissement le plus faible est le niveau **A**, et les autres deviennent progressivement de plus en plus difficiles. Des niveaux **A** à **E**, l'ordinateur n'utilise même pas sa bibliothèque d'ouvertures. A tous ces Niveaux de Divertissement, l'ordinateur va jouer à une moyenne de deux secondes par coup, sauf aux Niveaux **F** et **G**, où l'ordinateur jouera immédiatement si il voit un échec ou un mat.

Le Niveau de Divertissement A (*Voyant* **A**) : La valeur du matériel est déterminée de telle façon que l'ordinateur ne va pas seulement laisser ses pièces sans défense, mais va même réellement **essayer** de perdre du matériel. Il n'est même pas rare, à ce niveau, de voir l'ordinateur se débarrasser de sa Dame !

Le Niveau de Divertissement B (*Voyant* **B**) : L'ordinateur joue un pur jeu de position – il ne prend même pas en compte la valeur réelle des pièces, et il se peut là aussi qu'il sacrifie sa Dame de son plein gré ! Le niveau **B** peut apporter beaucoup au débutant qui souhaite s'entraîner à prendre le pas sur un adversaire ayant tendance à laisser du matériel sans défense.

Le Niveau de Divertissement C (*Voyant* **C**) : Le niveau **C** se rapproche beaucoup du **B**, sauf qu'ici l'ordinateur n'abandonnera pas *systématiquement* du matériel. Il lui arrivera parfois, au hasard, de considérer que le matériel représente une certaine valeur, se comportant ainsi beaucoup plus comme un joueur humain ayant de nombreuses défaillances, au cours desquelles il abandonne des pièces. A ce niveau, il se peut quand même que l'ordinateur sacrifie encore jusqu'à sa Dame sur un coup.

Le Niveau de Divertissement D (*Voyant* **D**) : Ici, il arrive à l'ordinateur d'abandonner quelquefois du matériel, mais une Tour au maximum. Ce niveau continue à apprendre au joueur à reconnaître les situations où un adversaire a laissé une de ses pièces sans défense – et à prendre largement l'avantage sur ce dernier en capturant cette pièce !

Le Niveau de Divertissement E (*Voyant* **E**) : C'est le premier niveau auquel l'ordinateur n'abandonne pas de matériel. Il agit comme un débutant qui aurait déjà remporté quelques parties et viendrait de découvrir le pouvoir de sa Dame. C'est ainsi que l'ordinateur commettra l'erreur de faire intervenir sa Dame trop tôt dans la partie. Le joueur peut apprendre à reconnaître cette erreur et prendre avantage de la situation afin de vaincre son adversaire.

Le Niveau de Divertissement F (*Voyant* **F**) : C'est le premier des niveaux à utiliser une bibliothèque d'ouvertures présélectionnées. En ouverture, l'ordinateur va se ménager une position sûre même à l'encontre de joueurs expérimentés. Mais, par la suite, il va quelquefois laisser des pièces sans défense, tout comme le débutant qui a appris quelques ouvertures, qui sait comment renforcer sa position avant de donner la charge avec sa Dame, mais à qui il arrive encore quelquefois de laisser des pièces sans protec-

FRANCAIS

tion. Ici les menaces d'échec sont ignorées et l'ordinateur peut être mis mat en un coup.

Le Niveau de divertissement G (*Voyant* **G**) : Utilise également une bibliothèque d'ouvertures et c'est le Niveau de Divertissement le plus pointu. Ici, l'ordinateur ne laissera jamais de pièce sans defense, mais sera encore très vulnérable aux menaces d'échec et de mat. A ce niveau, l'ordinateur agit comme le débutant qui aurait appris que c'est généralement grâce au matériel qu'une partie est remportée ou perdue – et qui est tellement concentré là-dessus qu'il peut en oublier de défendre son Roi !

2.6 Le niveau de Puzzle (*Voyant* **H**) : Utilisé pour résoudre les problèmes de "mat ou d'importante capture de matériel", l'ordinateur recherche ici le gain forcé le plus rapide possible de 2 pions ou plus, et affiche la solution, s'il en trouve une. S'il atteint la limite de sa recherche *sans* avoir trouvé de solution, il émet un bip d'erreur. Pour continuer la partie, vous devez alors changer de niveau.

3. CARACTERISTIQUES SUPPLEMENTAIRES

Toutes les caractéristiques commentées jusqu'ici suffisent déjà amplement à vous procurer de nombreuses heures de plaisir et de divertissement avec votre Kasparov Sensor Chess. Vous avez appris comment jouer des parties contre l'ordinateur, comment corriger vos erreurs, ainsi que comment ajuster le niveau de difficulté à vos propres besoins. Il existe cependant de nombreuses autres caractéristiques qui rendent votre Sensor Chess encore plus attrayant à utiliser.

3.1 Changer de côté avec l'ordinateur

Pour changer de côté avec l'ordinateur, appuyez sur **PLAY** lorsque c'est votre tour de jouer. Cela oblige l'ordinateur à jouer le coup suivant à votre place. Au cours d'une partie, vous pouvez changer de côté aussi souvent que vous le souhaitez.

A noter : Ainsi qu'il est décrit au Paragraphe 3.3, le fait d'appuyer sur PLAY au début d'une nouvelle partie oblige l'ordinateur à changer de côté avec vous et à jouer le premier coup pour les Blancs, à partir de la partie supérieure de l'échiquier.

3.2 L'ordinateur joue contre lui-même

Pour voir l'ordinateur jouer une partie d'échecs seul contre lui-même, appuyez sur **PLAY** de façon répétée. Observez votre Sensor Chess jouer pour les deux camps, l'un après l'autre.

3.3 Jouer pour les Noirs à partir du bas de l'échiquier

Afin de jouer pour les Noirs et de laisser l'ordinateur jouer pour les Blancs, appuyez sur **NEW GAME** puis sur **PLAY**. L'ordinateur va alors inverser les camps, et jouer le premier coup des Blancs à partir du haut de l'échiquier. Le schéma suivant indique la position initiale des pièces lorsque les Noirs jouent à partir du bas de l'échiquier. Veuillez noter en particulier que les Rois et les Dames sont positionnés de manière différente sur cet échiquier.

A noter : Lorsque vous jouez pour les Noirs à partir du bas de l'échiquier, les voyants de couleur sont eux aussi inversés (le voyant ***1*** *fait référence aux Noirs et le voyant* ***8*** *aux Blancs).*



Position de départ sur l'échiquier, lorsque les Noirs jouent à partir du bas de l'échiquier.

3.4 Interrompre la phase de réflexion de l'ordinateur

Appuyez sur **PLAY** pour interrompre l'ordinateur alors qu'il est en train de réfléchir. Cela oblige l'ordinateur à jouer le meilleur coup qu'il ait trouvé jusqu'alors. Cette fonction peut s'avérer particulièrement utile aux niveaux les plus élevés, surtout au Niveau Infini, quand l'ordinateur va réfléchir indéfiniment si vous ne l'interrompez pas.

A noter : Aux niveaux Recherche de Mat et Puzzle, le fait d'appuyer sur ***PLAY*** *n'oblige pas l'ordinateur à jouer un coup. Au lieu de quoi l'ordinateur va émettre un bip d'erreur pour signaler qu'il a été interrompu avant d'avoir pu trouver une solution ou un mat. Pour continuer la partie, vous devrez alors changer de niveau.*

3.5 Le mode Non Auto

Pour jouer contre une autre personne

Pour laisser l'ordinateur jouer le rôle d'arbitre entre deux personnes, appuyez tout simplement sur **NON AUTO**. Il émettra alors un double bip. Jouez ensuite comme à l'accoutumée. Après que le déplacement ait été effectué, l'ordinateur, au lieu de commencer à réfléchir, va attendre qu'un autre coup soit enregistré. Vous pouvez ainsi jouer aux échecs avec un ami. Comme pour toute autre partie, le Sensor Chess n'acceptera que les coups autorisés.

Si l'un des camps a besoin d'aide, appuyez sur **PLAY**, et c'est alors le Sensor Chess qui jouera le coup suivant. Si le coup que vient de jouer l'ordinateur ne

vous plaît pas, vous pouvez toujours revenir en arrière. Que vous acceptiez ce coup, ou que vous reveniez en arrière, vous resterez en mode Non Auto et pourrez continuer la partie.

*A noter : Si vous appuyez une fois de plus sur **NON AUTO**, vous entendrez un seul bip et en reviendrez à un mode de jeu normal, où vous jouerez contre l'ordinateur.*

Pratiquer les Ouvertures
Le Mode Non Auto, en vous permettant de pratiquer différentes ouvertures, peut s'avérer très instructif. Appuyez sur **NON AUTO** et enregistrez une ouverture en jouant les coups des deux camps. Après avoir atteint la position souhaitée, appuyez à nouveau sur **NON AUTO**. Continuez alors de disputer votre partie contre l'ordinateur, en utilisant votre ouverture forcée !

Jouer les Parties des Grands Maîtres
Etudier les parties des Grands Maîtres est une des autres utilités du Mode Non Auto. Jouez donc les parties du Championnat du Monde, ou encore les parties célèbres que vous trouvez dans les ouvrages sur les échecs ! Vous pouvez même disputer ces parties contre des amis ou l'ordinateur. Appuyez sur **NON AUTO** et commencez à déplacer vos pièces sur l'échiquier. Lorsque vous atteignez une position intéressante et que vous souhaitez voir l'ordinateur l'analyser, appuyez sur **PLAY** et le Sensor Chess va alors commencer à réfléchir au prochain coup à jouer.

3.6 La bibliothèque d'ouvertures
En début de partie, des niveaux 1 à 6, les réponses de l'ordinateur sont en général instantanées, puisqu'il joue des coups qui ont été emmagasinés dans sa *bibliothèque d'ouvertures*. La bibliothèque d'ouvertures du Sensor Chess consiste en environ 250 coups d'ouvertures tirés de jeux des Grands Maîtres. Si la position en cours sur l'échiquier existe dans sa bibliothèque d'ouvertures, l'ordinateur, au lieu de réfléchir au coup, va jouer une réponse qui y est déjà contenue.

3.7 Contrôle de la position des pièces
Si vous avez dérangé les pièces du jeu d'échecs, ou si vous craignez que la position soit erronée, l'ordinateur pourra vous indiquer le positionnement correct de chacune des pièces. Appuyez sur une des touches de Symbole de Pièces lorsque c'est à vous de jouer. A l'aide de ses voyants, l'ordinateur va vous montrer, où la première pièce de ce type est située sur l'échiquier. Les Blancs sont indiqués par des voyants allumés de façon constante alors que des voyants clignotants font référence aux Noirs. Appuyez à nouveau sur la même Touche Symbole de Pièce afin de voir où pourrait être située toute autre pièce du même type. Vous entendrez un double bip lorsqu'il n'y aura plus de pièces de ce type sur l'échiquier. Si vous souhaitez vérifier tout l'échiquier, recommencez la même procédure en utilisant les autres touches Symboles de Pièces.

4. LES DETAILS TECHNIQUES

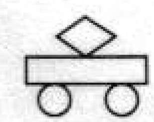
4.1 La touche ACL
Il arrive que quelquefois les ordinateurs se bloquent, à cause d'une décharge électrostatique ou de toute autre perturbation électrique. Si tel était le cas, retirez les piles et utilisez une épingle ou tout autre objet pointu pour appuyer pendant une seconde sur la touche **ACL** située au bas de l'appareil. Cela remet l'ordinateur à zéro et efface sa mémoire (de la partie éventuellement en cours).

4.2 Soins et entretien
Votre ordinateur d'échecs Kasparov Sensor Chess est un appareil électronique de haute précision. Ne lui faites donc pas subir de chocs, ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer le boîtier, ils pourraient abîmer le plastique.

4.3 Spécifications techniques

Vitesse du microprocesseur:	1MHz
Mémoire Programme :	7740 octets mémoire morte (interne)
Mémoire vive :	176 octets (interne)
Touches :	11
Lampes diodes :	16
Son :	bruiteur electrique Piezzo
Courant :	20 mA maximum
Piles :	4 piles AA (AM3/R6) permettant une autonomie de jeu de près de 350 heures
Dimensions :	308 x 230 x 29 mm
Force de Jeu :	Pour joueurs débutants ou occasionnels.

N'utilisez pas de piles rechargeables.



Saitek se réserve le droit d'apporter toute modification technique susceptible d'améliorer ses produits, sans notification préalable.

FRANCAIS

GUIDE EN CAS DE PANNE

SYMPTÔMES	CAUSES POSSIBLES	QUOI FAIRE
1. L'ordinateur ne répond pas, se comporte de façon curieuse ou se bloque en cours de partie.	*Les piles ne sont pas installées correctement.*	Reportez-vous au paragraphe 1.1 concernant l'installation des piles.
	Les piles sont faibles ou usées.	Remplacez les piles (voir Paragraphe 1.1).
	L'ordinateur se bloque dû à une décharge électrostatique ou à une coupure de courant.	Appuyez sur la touche **ACL** (voir Paragraphe 4.1)
2. L'ordinateur refuse d'accepter un coup ou refuse les touches de fonction et émet continuellement un bip d'erreur.	*Est-ce bien votre tour ? (Observez les voyants **1** et **8** indicateurs de couleur). Votre coup va-t-il mettre votre Roi en échec ? Votre Roi est-il en échec ? Essayez-vous de réaliser un Roque de façon incorrecte ? Au moment du Roque avez-vous déplacé la Tour en premier ?*	Vérifiez que vous connaissez bien les règles du jeu d'échecs. Utilisez les touches de pièces pour contrôler la position des pièces et utilisez la touche **TAKE BACK** (retour arrière) pour reconstruire le dernier coup.
	*L'ordinateur est encore en phase de réflexion (les voyants **1** ou **8** sont en train de clignoter).*	Appuyez sur **PLAY** pour interrompre la réflexion de l'ordinateur.
3. L'ordinateur semble tricher ou jouer des coups non-autorisés.	*L'ordinateur a joué un coup spécial, tel qu'une prise en passant, un roque ou encore une promotion ou sous-promotion.*	Révisez les règles du jeu d'échecs. Utilisez les touches des pièces pour confirmer leur position sur l'échiquier et utilisez la touche **TAKE BACK** (retour arrière) pour reconstruire le dernier coup.
	Des pièces ont été déplacées et leur position sur l'échiquier n'est pas correcte.	Reportz-vous au Paragraphe 3.7 pour contrôler la position sur l'échiquier.
	Les piles sont usées.	Changez les piles.
4. L'ordinateur refuse de jouer un coup.	*Vous êtes en mode Non Auto.*	Appuyez sur **NON AUTO** pour en revenir à un mode de jeu normal.
	Il se peut que vous soyez sur un niveau qui exige de l'ordinateur un long moment de réflexion (Niveaux Infini, de Recherche de Mat, ou de Puzzle).	Appuyez sur **PLAY** afin d'interrompre le processus de réflexion de l'ordinateur, quelque soit le niveau en cours.
5. L'ordinateur joue des coups immédiats ou irrationnels.	*Il se peut que l'ordinateur soit positionné sur un des Niveaux de Divertissement où il commet volontairement des erreurs courantes aux échecs, afin que le débutant puisse les étudier et améliorer ainsi son jeu.*	Appuyez sur **LEVEL** pour vérifier quel est le niveau en cours (reportez-vous au Paragraphe 2.1).

Playing Through Master Games
Another interesting use of Non Auto mode is to study master games. Play through the World Championship games or famous games you find in chess books! You can even play through your games against friends or the computer. Press **NON AUTO**, and start making the moves on the board. If you reach an interesting position and want the computer to analyze it, press **PLAY**, and Sensor Chess will start thinking about the next move.

3.6 Book Openings
At the beginning of a game, the computer's reply is usually instantaneous on Levels 1 through 6, because the computer is playing moves which are stored in its *book opening library*. The Sensor Chess's opening library consists of about 250 opening moves from grandmaster play. If the current board position is in its opening book, the computer plays a response to that position from its collection of moves, instead of thinking about the move.

3.7 Verifying Piece Positions
If you upset the chess pieces, or if you think the board position is incorrect, the computer will show you the proper location for each piece. When it is your turn, press one of the Piece Symbol keys. The computer uses the board lights to show you where the first piece of that type is located on the board. Steadily lit board lights indicate a White piece, and flashing board lights indicate a Black piece. Press the same Piece Symbol key again to see the locations of more pieces of that same type. When there are no more pieces of that type, your hear a double beep. Repeat this procedure using the other Piece Symbol keys, verifying the entire board if desired.

4. TECHNICAL DETAILS

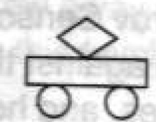
4.1 The ACL Key
Computers sometimes "lock up" due to static discharge or other electrical disturbances. If this happens, take out the batteries and use a pin or a sharp object to press the **ACL** key in the base of the set for one second. This resets the computer and clears its memory.

4.2 Care and Maintenance
Your Kasparov Sensor Chess chess computer is a precision electronic device, and should not be subjected to rough handling or exposed to extreme temperatures or moisture. Do not use chemical agents to clean the set, as these may damage the plastic.

4.3 Technical Specifications

Processor Speed:	1 MHz
Program Memory:	7740 bytes ROM (internal)
RAM Memory:	176 bytes (internal)
Keys:	11
LED Lamps:	16
Sound:	Piezo-electric buzzer
Current:	20mA maximum
Batteries:	4 AA cells (AM3/R6) for up to 350 hours of operation
Dimensions:	308 x 230 x 29mm
Playing Strength:	For beginners and casual players.

Do not use rechargeable batteries.



Saitek reserves the right to make technical changes without notice in the interest of progress.

TROUBLESHOOTING GUIDE

SYMPTOMS	POSSIBLE CAUSES	ACTION TO TAKE
1. The computer does not react, behaves erratically, or "freezes" during a game.	*Batteries not inserted properly.*	See instructions for installing batteries in Section 1.1.
	Batteries weak or bad.	Replace the batteries (see Section 1.1).
	Static discharge or an electrical disturbance has caused the computer to lock up.	Press the **ACL** key (see Section 4.1).
2. The computer will not accept moves or key presses, and keeps sounding error beep.	*Is it your turn? (look at the **1** and **8** color indication lights) Is your King in check? Will your move put your King into check? Are you trying to castle incorrectly? Did you move the Rook first when castling?*	Make sure you are familiar with the chess rules. Use the piece keys to confirm the board position, use **TAKE BACK** to reconstruct the last move.
	*The computer is still thinking (**1** or **8** light flashing).*	To interrupt the computer's thought process, press **PLAY**.
3. The computer seems to be cheating or making illegal moves.	*The computer has made a special move, such as en passant, castling, or pawn promotion/underpromotion.*	Review the chess rules. Use the piece keys to confirm the board position, use **TAKE BACK** to reconstruct last move.
	Your board position is not correct (pieces have been moved).	Verify the board position (see Section 3.7).
	Batteries are running out.	Replace the batteries.
4. The computer will not play a move.	*Non Auto mode is in effect.*	Press **NON AUTO** to get back to normal game mode.
	You may be on a level which causes the computer to think for a long time (Infinite, Mate Search, or Puzzle Levels).	To interrupt the computer's thought process on any of these levels, press **PLAY**.
5. The computer makes instant or irrational moves.	*The computer may be set on one of the Fun Levels, where it deliberately makes common chess mistakes so that the beginner may study them and learn from them.*	Press **LEVEL** to check which level is currently selected (see Section 2.1).